

**Referencia sobre los menús**



**CUBASE AI<sub>5</sub>**  
Integrated Music Production System



Revisión y Control de Calidad:

Cristina Bachmann, Marion Bröer, Heiko Bischoff, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

Traducción por Pere Amengual y Josep Llodrà

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a un Acuerdo de Licencia y no podrá ser copiado a otros medios excepto del modo específicamente permitido en el Acuerdo de Licencia. Ninguna parte de esta publicación podrá ser copiada, reproducida, transmitida o grabada en modo alguno, cualquiera que sea la finalidad, sin previo permiso escrito de Steinberg Media Technologies GmbH.

Todos los nombres de productos y compañías son marcas registradas <sup>™</sup> o <sup>®</sup> por sus respectivos propietarios. Windows XP es una marca registrada de Microsoft Corporation. Windows Vista es una marca comercial registrada o una marca comercial de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. El logotipo de Mac es una marca registrada usada bajo licencia. Macintosh y Power Macintosh son marcas registradas.

Fecha de lanzamiento: 04 de Junio de 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Todos los derechos reservados.

**Referencia sobre los menús**

## Introducción

Este manual lista todos los elementos del menú principal de Cubase AI para una referencia rápida. Para más detalles consulte el Manual de Operaciones.

## Menú Cubase AI (sólo Mac OS X)

### Acerca de Cubase AI

Abre una ventana con información acerca del número de versión de Cubase AI, etc.

### Preferencias...

El diálogo Preferencias contiene varias páginas con ajustes y opciones que afectan, por ejemplo, al comportamiento general del programa. Se accede a las páginas seleccionando elementos en la lista de la izquierda. Para hacer ajustes sin cerrar el diálogo use el botón Aplicar.

Use el botón Ayuda en el diálogo para tener más información acerca de los elementos de la página seleccionada.

### Salir

Sale del programa. Si hay cambios no guardados en un proyecto abierto, tendrá la opción de guardarlos o de descartarlos antes de que el programa se cierre.

## Menú Archivo

### Nuevo Proyecto...

Este elemento abre el diálogo del Asistente de Proyecto, donde puede crear un nuevo proyecto, que a su vez puede estar vacío o basarse en una plantilla. Las plantillas son configuraciones preestablecidas para adaptarse a varios tipos de proyectos. También puede acceder a cualquier otro proyecto de su sistema, o abrir un proyecto desde una lista de proyectos abiertos recientemente.

### Abrir...

Este elemento abre un diálogo de archivo permitiéndole encontrar y abrir archivos de proyectos guardados. Los archivos de proyecto de Cubase AI tienen la extensión ".cpr". Se pueden tener abiertos varios proyectos a la vez, pero sólo uno puede estar activo. El proyecto activo se indica con un botón azul en la esquina superior izquierda de la ventana de proyecto.

### Cerrar

Cierra la ventana activa. Si la ventana de proyecto está activa, se cerrará el proyecto correspondiente.

### Guardar

Guarda cualquier cambio realizado al proyecto desde la última vez que guardó. El comando Guardar almacena el proyecto con su nombre y ubicación actual.

### Guardar como...

Guardar Como le permite especificar un nuevo nombre y una nueva carpeta de proyecto para el proyecto.

### Copia de seguridad del Proyecto...

Este elemento le permite guardar el proyecto en una nueva carpeta vacía. Tiene funcionalidades adicionales que se pueden usar como copia de seguridad.

Cuando haga una copia de seguridad de un proyecto, todos los archivos relacionados con el proyecto se guardarán en una nueva carpeta de proyecto en base a las opciones establecidas. Los contenidos de la carpeta original del proyecto permanecerán intactos. Si está absolutamente seguro de que no va a necesitar más los archivos sin usar y/o archivos de audio del proyecto original, los puede excluir de la copia de seguridad.

### Guardar como Plantilla...

Puede guardar cualquier proyecto como una plantilla. Cuando cree un nuevo proyecto, se mostrarán las plantillas disponibles, permitiéndole basar el nuevo proyecto en la plantilla seleccionada.

Las plantillas guardadas contendrán todo lo que estaba en el proyecto original, incluyendo clips y eventos.

## Volver a la Versión Anterior

Este elemento de menú le permite volver a la última versión guardada de un proyecto. Si se han grabado nuevos archivos de audio desde que guardó, tiene la opción de mantenerlos o borrarlos.

## Configuración de Página...

Este elemento abre el diálogo estándar de configuración de página, usado para decidir los formatos de papel, etc., antes de imprimir una partitura. Está opción sólo está disponible cuando el Editor de Partituras está abierto.

## Imprimir...

Abre el diálogo estándar de Imprimir, permitiéndole seleccionar qué páginas imprimir, cuántas copias de cada, etc. Este elemento sólo está disponible cuando el Editor de Partituras está abierto.

## Importar

Opción	Descripción
Archivo de Audio...	Este comando le permite importar archivos de audio directamente en un proyecto. El archivo importado se pondrá en la posición actual del cursor de la pista de audio seleccionada.
Archivo de Video...	Abre un diálogo de archivo que le permite importar un archivo de vídeo en la pista de vídeo. No tiene que crear una pista de vídeo antes de importar, se crea automáticamente. El vídeo importado se situará en la posición actual del cursor.
Archivo MIDI...	Puede importar archivos MIDI estándar de Tipo "0" (todos los datos en una única pista) o Tipo "1" (datos en varias pistas). Al importar puede elegir importar el archivo en el proyecto actual o crear un nuevo proyecto.

## Exportar

Opción	Descripción
Archivo MIDI...	Le permite exportar pistas MIDI como archivos MIDI estándar.
Mezcla de Audio...	Le permite mezclar y exportar un bus de salida. Las mezclas resultantes se guardan en archivos en su disco duro en uno de muchos formatos de audio, con sus efectos, automatización de EQ etc.

## Preferencias...

⇒ En Mac OS X, el diálogo de Preferencias se accede a través del menú Cubase AI.

El diálogo Preferencias contiene varias páginas con ajustes y opciones que afectan, por ejemplo, al comportamiento general del programa. Se accede a las páginas seleccionando elementos en la lista de la izquierda. Para hacer ajustes sin cerrar el diálogo use el botón Aplicar.

Use el botón Ayuda en el diálogo para tener más información acerca de los elementos de la página seleccionada.

## Comandos de Teclado...

El diálogo Comandos de Teclado le permite especificar comandos de teclado para virtualmente cualquier función de Cubase AI, así como personalizar los comandos de teclado existentes a su gusto. Use el botón Ayuda en el diálogo para tener más información acerca de los elementos del diálogo.

## Proyectos Recientes

Este submenú le ofrece atajos a los proyectos más recientes con los que haya estado trabajando. La lista está ordenada cronológicamente, con el proyecto más reciente arriba del todo.

## Salir

⇒ En Mac OS X, este elemento se accede a través del menú Cubase AI.

Sale del programa. Si hay cambios no guardados en un proyecto abierto, tendrá la opción de guardarlos o de descartarlos antes de que el programa se cierre.

# Menú Edición

## Deshacer/Rehacer

Cubase AI le ofrece una herramienta Deshacer múltiple y con un gran rango de acción, permitiéndole deshacer virtualmente cualquier acción que realice.

- Para deshacer la última acción realizada, seleccione Deshacer desde el menú Edición, o use el comando de teclado correspondiente (por defecto [Ctrl]/[Comando]-[Z]). Si selecciona Deshacer otra vez, se deshazá la acción realizada previamente, y así sucesivamente.
- Para rehacer la última acción deshecha, seleccione Rehacer desde el menú Edición, o use el comando de teclado correspondiente (por defecto [Ctrl]/[Comando]-[Mayús.]-[Z]).

Las acciones deshechas estarán disponibles para ser rehechas hasta que realice otra acción (en tal punto se limpia la "Pila de Rehacer" – vea "Historial..." debajo).

⚠ Puede especificar cuántos niveles de deshacer deberán estar disponibles con el ajuste "Número Máximo de Anulaciones" en la página General del diálogo de Preferencias.

## Historial...

La ventana Historial de Ediciones contiene una representación gráfica de la "pila de deshacer" (las acciones ejecutadas, con la más reciente arriba del todo) y la "pila de rehacer" (las acciones anuladas, con la más reciente abajo del todo). Las dos pilas están separadas por una línea divisoria.

El Historial de Ediciones le permite deshacer y rehacer varias acciones de una sola vez, moviendo la línea divisoria entre la pila de deshacer y la pila de rehacer (en esencia, moviendo acciones de la pila de deshacer a la pila de rehacer o viceversa).

## Cortar/Copiar/Pegar

Puede cortar o copiar eventos seleccionados (o rangos de selección) y pegarlos de nuevo en la posición actual del cursor en las pistas originales.

## Pegar al Origen

Pegará un evento en su posición original, es decir, en el lugar del que fue cortado o copiado originalmente.

## Suprimir

Borrará los eventos seleccionados.

## Dividir en el Cursor

Esto divide los eventos seleccionados en la posición del cursor de proyecto. Si no hay ningún evento seleccionado, serán divididos todos los eventos (en todas las pistas) que interseccionen con el cursor de proyecto.

## Dividir Bucle

Esto divide todos los eventos en las posiciones de los localizadores izquierdo y derecho.

## Rango

Los elementos del submenú Rango tienen las siguientes funciones:

Opción	Descripción
Copia Global	Copia todo lo que esté en el rango de selección.
Cortar intervalo de Tiempo	Corta el rango de selección y lo desplaza al portapapeles. Los eventos a la derecha del rango eliminado serán desplazados a la izquierda para llenar el hueco.
Suprimir intervalo de Tiempo	Elimina el rango de selección y mueve los eventos de la derecha hacia la izquierda para rellenar el hueco.
Pegar Tiempo	Pega los datos del portapapeles en la posición de inicio y la pista de la selección actual. Los eventos existentes serán desplazados para dejar sitio a los datos pegados.
Pegar Tiempo al Origen	Pega los datos del portapapeles en su posición original. Los eventos existentes serán desplazados para dejar sitio a los datos pegados.
Dividir	Divide todos los eventos o partes interseccionados por el rango de selección, en las posiciones de los bordes del rango de selección.
Truncar	Todos los eventos o partes que estén parcialmente en el rango de selección se truncan, es decir, se eliminan las secciones que estén fuera del rango de selección, dejando únicamente los eventos que estén totalmente dentro o totalmente fuera del rango de selección.
Insertar Silencio	Inserta espacio de pistas vacío al inicio del rango de selección. La longitud del silencio insertado equivale a la longitud del rango de selección. Los eventos a la derecha del rango de selección son desplazados a la derecha "para dejar sitio". Los eventos interseccionados por el rango de selección son cortados, y la sección derecha se desplaza a la derecha.

# Seleccionar

Los elementos de este submenú tienen varias funciones, dependiendo de si está seleccionada la herramienta Seleccionar (herramienta Flecha) o la herramienta Seleccionar Rango:

## Selección de eventos

Opción	Descripción
Todo	Selecciona todos los eventos en la ventana.
Nada	Deselecciona todos los eventos.
Contenido del Bucle	Selecciona todos los eventos que están total o parcialmente entre los localizadores izquierdo y derecho.
Desde el Inicio hasta el Cursor	Selecciona todos los eventos que empiezan a la izquierda del cursor de proyecto.
Desde el Cursor hasta el Final	Selecciona todos los eventos que finalizan a la derecha del cursor de proyecto.
Todo en las Pistas Seleccionadas	Selecciona todos los eventos en la pista seleccionada.

## Selección de rango

Opción	Descripción
Todo	En la ventana de proyecto, hace una selección que cubre todas las pistas, desde el inicio del proyecto hasta el final. En el Editor de Muestras, selecciona el clip entero.
Nada	Descarta el rango de selección actual.
Contenido del Bucle	Selecciona todo entre los localizadores izquierdo y derecho. En la ventana de proyecto, la selección abarcará todas las pistas.
Desde el Inicio hasta el Cursor	Realiza una selección desde el inicio del proyecto hasta el cursor de proyecto. En la ventana de proyecto, la selección abarcará todas las pistas.
Desde el Cursor hasta el Final	Realiza una selección desde el cursor de proyecto hasta el final del proyecto. En la ventana de proyecto, la selección abarcará todas las pistas.
Seleccionar Evento	Este elemento (sólo disponible en el Editor de Muestras) selecciona el audio que está incluido sólo en el evento editado.
Todo en las Pistas Seleccionadas	Selecciona todos los eventos en la pista seleccionada.
Desde la Izquierda de la Selección hasta el Cursor	Desplaza el lado izquierdo del rango de selección actual hasta la posición del cursor de proyecto.
Desde la Derecha de la Selección hasta el Cursor	Desplaza el lado derecho del rango de selección actual hasta la posición del cursor de proyecto.

# Duplicar/Repetir...

- Se crea una copia del evento seleccionado y la deposita directamente después del original.

Si se seleccionan varios eventos, todos son copiados "como una unidad", manteniendo la distancia relativa entre los eventos.

- Al seleccionar "Repetir..." en el menú Edición se abre un diálogo, permitiéndole crear varias copias (regulares o compartidas) del evento o eventos seleccionados.

Funciona igual que la función Duplicar, pero puede especificar el número de copias.

# Rellenar Bucle

Se crean varias copias empezando en el localizador derecho y acabando en el izquierdo. La última copia es acortada automáticamente al final de la posición del localizador derecho.

# Desplazar a

Las siguientes funciones están disponibles en este submenú:

Opción	Descripción
Cursor	Desplaza el evento seleccionado hasta la posición del cursor de proyecto. Si hay varios eventos en la misma pista, el primer evento empezará en el cursor y los siguientes serán alineados después del primero.
Origen	Desplaza los eventos seleccionados hasta sus posiciones originales, es decir, las posiciones en las que fueron grabados originalmente.
Al Frente/Al Fondo	Esta función no cambia la posición de los eventos, sino que desplaza los eventos seleccionados al frente o al fondo, respectivamente. Esto es útil si tiene eventos solapados, y desea ver uno que está parcialmente cubierto. Para eventos de audio, esto es una característica especialmente importante, puesto que sólo se reproducen las secciones visibles de los eventos. Al mover un evento de audio cubierto hasta el frente (o mover un evento el evento que cubre al fondo) podrá oír el evento entero al iniciar la reproducción. Tenga en cuenta que también es posible usar la función "Al Frente" del menú contextual del evento (aunque funciona de un modo distinto).

# Convertir en Copia Real

Esto crea una nueva versión del clip (que puede ser editado independientemente) y la añade a la Pool.

## Enmudecer/Desenmudecer

Puede enmudecer (silenciar) eventos seleccionándolos y escogiendo "Enmudecer".

De forma similar, puede desenmudecer los eventos seleccionados escogiendo "Desenmudecer".

## Automatización sigue los eventos

Esta opción también se puede activar en las Preferencias (página Opciones de Edición). Está, sin embargo, disponible también en el menú Edición para una activación y desactivación rápida. Cuando esté activada, los eventos de automatización seguirán automáticamente si mueve un evento o una parte en una pista que contenga automatización para ellos. Esto significa que los eventos de automatización que afectan a un evento se moverán con él y no se quedarán en una posición específica del proyecto.

## Selección Automática de los Eventos bajo el Cursor

Esta opción también se puede activar en las Preferencias (página Opciones de Edición). Está, sin embargo, disponible también en el menú Edición para una activación y desactivación rápida. Cuando esté activado, todos los eventos en las pistas seleccionadas que sean "tocados" por el cursor de proyecto se seleccionan automáticamente.

## Expandir Pista Seleccionada

Esta opción también se puede activar en las Preferencias (página Opciones de Edición-Proyecto & Mezclador). Al estar activada, las pistas seleccionadas en la ventana de proyecto aumentan su altura automáticamente.

## Zoom

El submenú Zoom del menú Edición contiene las siguientes opciones:

Opción	Descripción
Acercar	Se acerca un paso, centrado en la posición del cursor.
Alejar	Se aleja un paso, centrado en la posición del cursor.
Alejar al Máximo	Disminuye el zoom de manera que quede visible todo el proyecto. "Todo el proyecto" significa la línea temporal desde el inicio del proyecto por la duración especificada en el diálogo Configuración de Proyecto.

Opción	Descripción
Sobre la Selección	Aumenta el zoom horizontal y verticalmente de manera que la selección actual llene la pantalla.
Zoom sobre la Selección (horiz.)	Se acerca horizontalmente de tal manera que la selección se adapte a la pantalla.
Zoom en el Evento	Esta opción está disponible sólo en el Editor de Muestras.
Ampliar zoom vertical	Aumenta el zoom un paso verticalmente.
Reducir zoom vertical	Disminuye el zoom un paso verticalmente.
Ampliar zoom en las Pistas	Aumenta el zoom en las pistas seleccionadas un paso verticalmente.
Reducir zoom en las Pistas	Disminuye el zoom de las pistas seleccionadas un paso verticalmente.
Zoom en las Pistas Seleccionadas	Aumenta el zoom verticalmente en las pistas seleccionadas y minimiza la altura de todas las otras.

## Menú Proyecto

### Añadir Pista

Seleccione un tipo de pista en el submenú Añadir Pista para añadir una nueva pista. La opción "Buscar sonidos..." abre un diálogo en el que puede buscar presets de pista o presets VST.

### Duplicar Pistas

Crearé un duplicado (copia) de la pista seleccionada.

### Suprimir Pistas Seleccionadas

Eliminará todas las pistas seleccionadas y cualquier parte o evento en ellas de la ventana de proyecto.

### Mostrar Toda la Automatización Usada

Abrirá toda la automatización usada en todas las pistas.

### Ocultar toda la Automatización

Cierra todas las pistas de automatización abiertas.

### Pool

Abre la Pool de audio, que contiene todos los clips (audio y vídeo) que pertenecen a un proyecto.

## Marcadores

Abre la ventana Marcadores. Los marcadores guardan posiciones para facilitar la rápida navegación a ubicaciones importantes en un proyecto.

## Pista de Tempo

Este elemento de menú abre el Editor de la Pista de Tempo. Para pistas basadas en tempo, el tempo puede seguir la pista de tempo (activado con el botón Tempo en la barra de transporte), que puede contener cambios de tempo.

## Configuración de Proyecto...

Este diálogo contiene ajustes generales para un proyecto. Vea la ayuda de diálogo para más detalles.

## Configuración de Fundidos Automáticos...

Abre el diálogo Fundidos Automáticos, en el que puede especificar varias opciones de fundido. Para más detalles, use el botón de Ayuda en el propio diálogo.

## Menú Audio

### Proceso

La forma básica de aplicar el procesamiento es haciendo una selección y usando una función del submenú Proceso. Para detalles acerca de las funciones y parámetros en los distintos diálogos de procesamiento, use el botón de Ayuda en el diálogo correspondiente.

Opción	Descripción
Envolverte	La función de Envolverte le permite aplicar una envolvente de volumen al audio seleccionado.
Fundido de Entrada/Salida	Le permite establecer fundidos de entrada y fundidos de salida.
Ganancia	Le permite cambiar la ganancia (nivel) del audio seleccionado.
Mezclar con el portapapeles	Esta función mezcla el audio del portapapeles con el audio seleccionado para procesar, empezando al principio de la selección. Para que esta función esté disponible necesita haber cortado o copiado un rango de audio en el Editor de Muestras.
Puerta de ruido	Escanea la señal de audio en busca de partes más flojas que un determinado nivel de umbral, y las silencia.

Opción	Descripción
Normalizar	La función Normalizar le permite especificar el nivel máximo deseado de la señal de audio. Entonces analiza la señal de audio seleccionada y encuentra el nivel máximo actual. Finalmente resta el nivel actual máximo del nivel especificado, y eleva la ganancia de la señal de audio por la cantidad resultante (si el máximo especificado es menor que el máximo actual, entonces la ganancia será reducida). La normalización suele usarse para subir el nivel de la señal de audio que fue grabada con un volumen bajo.
Invertir Fase	Invierte la fase de la señal de audio seleccionada, poniendo la forma de onda "al revés".
Eliminar DC-Offset	Esta función eliminará cualquier DC-Offset que haya en el audio seleccionado. Un DC-Offset es cuando hay una gran cantidad de componente DC (corriente continua, en inglés direct current) en la señal, algunas veces visible porque verá que la señal no está centrada en el "eje de nivel cero". Los DC-Offsets no afectan a lo que se oye pero sí a la detección del punto de cruce cero en ciertos procesos, por eso le recomendamos eliminarlos. Se recomienda que esta función se aplique a los clips de audio de manera completa, ya que el DC-offset (si hay) se encuentra normalmente en toda la grabación.
Invertir	Invierte el audio seleccionado, como si estuviese reproduciendo una cinta al revés.
Silencio	Cambia la selección por silencio.
Permutación Estéreo	Esta función sólo funciona con selecciones de audio estéreo. Le permite manipular los canales izquierdo y derecho de varias maneras.
Corrección de Tiempo	Esta función de permite cambiar la longitud y "tempo" del audio seleccionado, sin afectar al tono.

### Hitpoints

Este submenú está relacionado con las funciones especiales de detección de Hitpoints de Cubase AI. Esta es una funcionalidad especial que detecta los transientes de ataque en el audio y añade un tipo de marcador, un "hitpoint" en cada ataque. Una vez que los hitpoints se han ajustado correctamente puede trocear el archivo, lo que entre otras cosas le permitirá cambiar el tempo sin afectar al tono.

El submenú contiene los siguientes elementos:

Opción	Descripción
Calcular Hitpoints	Invoca el cálculo de hitpoints en el Editor de Muestras.
Crear secciones de Audio desde Hitpoints	Trocea el evento según los hitpoints, y ajusta el tempo del bucle al tempo actual del proyecto.
Crear Marcadores desde Hitpoints	Crea marcadores (en la pista de marcadores) según los hitpoints.

Opción	Descripción
Dividir Eventos de Audio en Hitpoints	Divide el evento en varios eventos, según los hitpoints.
Eliminar Hitpoints	Elimina todos los hitpoints.

## Avanzado

El submenú Avanzado contiene los siguientes elementos:

Opción	Descripción
Ajustar Tempo al Evento	Ajusta el tempo del proyecto al tempo detectado en el loop editado.
Reducir espacios vacíos	Aplica corrección de tiempo para cerrar los huecos de entre los trozos (típicamente cuando el tempo del proyecto es inferior al tempo del loop).
Ajustar al tempo del proyecto	Corrige los eventos seleccionados para que encajen con el tempo del proyecto. Requiere que los hitpoints se hayan calculado en los eventos.
Suprimir Solapamientos	Usado al grabar audio en el Modo de Grabación en Ciclo. Después de editar las tomas (componiendo una "toma perfecta" por ejemplo), puede seleccionar Suprimir Solapamientos para suprimir el material superfluo.

## Convertir Eventos en Partes

Esto le permite crear una parte a partir de eventos de audio seleccionados.

## Disolver Parte

Este elemento de menú disuelve la parte de audio seleccionada y hace que todos los eventos de audio que contiene aparezcan como objetos independientes en la pista.

## Convertir Selección en Archivo (Bounce)

Premite crear un nuevo clip o un nuevo archivo de audio a partir de una selección.

## Buscar Eventos Seleccionados en la Pool

Esto se puede usar para encontrar rápidamente los clips en la Pool para los eventos seleccionados en la ventana de proyecto. Cuando este elemento de menú se selecciona, se abre la Pool con los clips correspondientes destacados.

## Fundido Cruzado

Esto le permite crear un fundido cruzado entre dos eventos de audio consecutivos seleccionados.

- Si los dos eventos se solapan, el fundido cruzado se aplicará al área solapada.
- Si no se solapan (pero sus respectivos clips de audio sí lo hacen), los eventos se redimensionarán y se aplicará un fundido cruzado en el rango solapado.

## Suprimir Fundidos

Esto eliminará cualquier fundido o fundido cruzado de un evento seleccionado.

## Abrir Editor de Fundido(s)

Esto abre el diálogo de Fundido para un evento seleccionado. Tenga en cuenta que esto abrirá dos diálogos si el evento tiene ambas curvas de fundido de entrada y de salida.

## Ajustar Fundidos al Rango

Esto le permite ajustar un área de fundido según un rango de selección.

## Congelar Modificaciones...

Esto le permite hacer permanente cualquier procesado o aplicado de efectos en un clip.

## Menú MIDI

### Abrir Editor de Teclas

Esto abre el Editor de Teclas para las partes o pistas MIDI seleccionadas. Este editor consta de una interfaz gráfica del tipo teclado de piano, con las notas mostrándose como cajas en una rejilla.

### Partituras

Esto abre un submenú, permitiéndole abrir el Editor de Partituras y que además contiene varias funciones del Editor de Partituras. El Editor de Partituras muestra las notas MIDI sobre una partitura musical.

### Abrir Editor de Percusión

Esto abre el Editor de Percusión, que ha sido especialmente diseñado para editar pistas de batería y percusión.

### Abrir Editor de Lista

Esto abre el Editor de Lista. En este editor, las notas MIDI, los controladores, y otros eventos, se muestran como una lista.

### Sobrecuantizar

La cuantización es una función que desplaza automáticamente las notas grabadas, posicionándolas en valores exactos: Esto cuantizará las partes o notas MIDI seleccionadas de acuerdo con los ajustes actuales del menú emergente Cuantizar.

### Cuantización Iterativa

En lugar de mover una nota hasta la posición más cercana de la rejilla de cuantización, lo que hace la Cuantización Iterativa es mover sólo un trozo de la distancia total. Debe especificar cuánto se moverán las notas hacia la rejilla con el ajuste "Fuerza Iterativa", en el diálogo Configuración de la Cuantización.

### Configuración de la Cuantización...

En el diálogo Configuración de la Cuantización, puede realizar varios ajustes de cuantización.

## Cuantización Avanzada

Opción	Descripción
Cuantizar Duraciones	Esto cuantizará la duración de las notas sin cambiar sus posiciones de inicio. Básicamente la función establecerá la duración de las notas al valor de Cuantizar duración que tenga fijado en la barra de herramientas de los editores MIDI.
Cuantizar Finales	La función Cuantizar Finales del submenú Cuantización sólo afectará a las posiciones finales de las notas. Aparte de eso, funciona igual que la cuantización normal, tomando como referencia los ajustes del menú emergente Cuantizar.
Deshacer Cuantización	Puede revertir las notas MIDI seleccionadas a su estado original, es decir, a su estado sin cuantizar. Esto es independiente del Historial de Deshacer.
Congelar Cuantización	Pueden haber varias situaciones en las que quiera hacer "permanentes" las posiciones cuantizadas. Por ejemplo podría querer cuantizar las notas por segunda vez, basando los resultados en las posiciones cuantizadas y no en las originales. Para que sea posible, seleccione las notas en cuestión y use esta función.

## Transposición...

Esto abre el diálogo Transposición, donde puede hacer ajustes de transposición para las notas seleccionadas.

### Congelar Parámetros MIDI

Esta función aplica de forma permanente los parámetros MIDI a la pista respectiva.

### Disolver Parte

Esto abre un diálogo en el que puede separar eventos MIDI según canales o tonos:

- Cuando trabaja con partes MIDI (en el canal MIDI "Cualquiera") que contienen eventos en diferentes canales MIDI, active la opción "Separar por Canales".

- Para separar eventos MIDI según el tono, active la opción "Separar por Tonos".

Un uso común sería con las pistas de percusión o batería, en las que cada tono (o nota) se suele corresponder con un sonido.

El diálogo también contiene la opción Visualización óptima. Si está activado, las áreas de silencio (vacías) de las partes resultantes se eliminarán automáticamente.

## Funciones

Opción	Descripción
Legato	Prolonga cada nota seleccionada hasta que se toque con la próxima. Puede especificar un espacio o un solapamiento con la opción "Solapamiento de Legato" en el diálogo de Preferencias (página Opciones de Edición-MIDI).
Fijar Duraciones	Cambia la duración de todas las notas que tenga seleccionadas al valor que haya fijado en el menú emergente Cuantizar Duración de la barra de herramientas del editor MIDI.
Eliminar Dobles	Elimina notas dobles, es decir, notas con el mismo tono en la misma posición. Las notas dobles pueden aparecer cuando esté grabando en ciclo, o después de cuantizar, etc. Esta función siempre afecta a las partes MIDI de manera íntegra.
Eliminar Controladores	Elimina todos los eventos de controladores MIDI (en las partes MIDI seleccionadas). Esta función siempre afecta a las partes MIDI de manera íntegra.
Suprimir Controladores Continuos	Elimina todos los eventos de controladores MIDI "continuos" (en las partes MIDI seleccionadas). No se eliminarán los eventos del tipo on/off tales como pedales de sostenido. Esta función siempre afecta a las partes MIDI de manera íntegra.
Eliminar Notas...	Le permite borrar notas muy cortas o muy débiles. Es útil para borrar automáticamente "notas fantasma" no deseadas después de la grabación. Si selecciona "Eliminar Notas..." se abrirá un diálogo en el que podrá establecer un criterio para la función.
Restringir Polifonía	Si selecciona este elemento se abrirá un diálogo en el que podrá especificar el número de "voces" que se deberían usar (en las notas o partes seleccionadas). Restringir la polifonía es útil si tiene un instrumento con una polifonía limitada y quiere asegurarse de que se tocan todas las notas. Lo que hace el efecto es acortar las notas que lo requieran, para que acaben antes de que empiece la próxima.
Pedales a Duración de Notas	Esta función buscará eventos de on/off de pedales de Sostenido, alargando las notas afectadas para que encajen con las posiciones de desactivación del pedal, y luego quitará los eventos de on/off del controlador de Sostenido.
Eliminar Solapamientos (mono)	Esta función le permite asegurarse de que no habrá solapadas dos notas de la misma altura tonal (es decir, que una empiece antes de que la otra acabe). Solapar notas del mismo tono puede confundir algunos instrumentos MIDI (se transmite un nuevo mensaje de Note On antes de que lo haga uno de Note Off). Este comando se puede usar para arreglar este problema automáticamente.
Eliminar Solapamientos (poly)	Esta función acortará las notas que lo requieran para que ninguna empiece antes de que otra acabe. Esto se hará independientemente del tono que tengan.
Velocidad...	Abre un diálogo que le permitirá manipular la velocidad de las notas de varias formas.

Opción	Descripción
Fijar Velocidad	Esta función establece la velocidad de todas las notas seleccionadas al valor de velocidad que está en la barra de herramientas de los editores MIDI.
Reducir Datos	Reduce sus datos MIDI. Úselo para disminuir la carga de sus dispositivos MIDI si ha grabado unas curvas de controladores muy densas, etc.
Extraer Automatización MIDI	Esta opción le permite convertir automáticamente los datos de controladores continuos de una parte MIDI en datos de una pista de automatización MIDI.
Invertir	Invierte el orden de los eventos seleccionados (o de todos los eventos de las partes seleccionadas), provocando que la música MIDI se reproduzca al revés. Tome nota de que esto es distinto a invertir el audio que haya grabado. Con el MIDI, las notas individuales seguirán tocando el mismo instrumento MIDI – sólo cambiará el orden de reproducción.

## Presets Lógicos

Este submenú contiene varios presets que le permitirán realizar operaciones avanzadas de "búsqueda y reemplazo" en datos MIDI.

## Configuración del Drum Map...

Aquí es donde carga, crea, modifica y guarda los drum maps. La lista de la izquierda muestra los drum maps actualmente cargados; al seleccionar un drum map de la lista se mostrarán sus sonidos y ajustes a la derecha.

## Velocidad...

Todos los editores MIDI tienen un menú emergente de velocidad, en el que se puede seleccionar cinco valores de velocidad diferentes al insertar notas. Esta función abre un diálogo que le permite predefinir los valores de velocidad disponibles para el menú emergente Velocidad.

## Reinicializar

Esta función envía mensajes de note off y reinicializa los controladores en todos los canales MIDI. Puede usar esto si se le quedan notas colgando o se le bloquean controladores, etc.

## Menú Medio

### Abrir Pool

Abre la Pool.

### Importar Medio...

El diálogo Importar Medio se usa para importar archivos directamente a la Pool.

### Buscar Archivos Desaparecidos...

Esto abre el diálogo Buscar Archivos Desaparecidos, que se puede usar para encontrar archivos referenciados que puedan haber sido movidos o renombrados, etc.

En el diálogo que aparece, elija si quiere que el programa intente encontrar el archivo por usted (Buscar), si quiere encontrarlo usted mismo (Localizar) o si quiere especificar el directorio en el que se debería buscar (Carpeta).

### Suprimir Archivos Desaparecidos

Si la Pool contiene archivos de audio que no se pueden encontrar o reconstruir los puede eliminar:

Seleccione esta opción si quiere eliminar todos los archivos desaparecidos de la Pool (así como sus correspondientes eventos de la ventana de proyecto).

### Reconstruir

Si no se puede encontrar un archivo (p.ej. porque lo borró accidentalmente del disco duro) se indicará con un símbolo de interrogante en la columna de Estado de la Pool. Sin embargo, si el archivo desaparecido es un archivo editado (un archivo que creó cuando procesó audio y se guardó en la carpeta Edits dentro del proyecto), es posible que el programa lo pueda reconstruir recreando las ediciones del archivo de audio original.

### Convertir Archivos...

Esto abre el diálogo Opciones de Conversión, que opera sobre los archivos seleccionados. Use los menús emergentes para especificar los atributos de los archivos de audio que quiere mantener y los que quiere convertir.

### Conformar Archivos...

Esto cambiará todos los archivos seleccionados que tengan atributos distintos a los especificados en el proyecto, para que sigan su estándar.

### Generar Archivo Cache “Thumbnail”

Esto genera una caché de miniaturas (thumbnails) del vídeo, usada para mostrar en caso de el ordenador se quede con pocos recursos.

### Crear Carpeta

Esto le permite crear una nueva subcarpeta de audio o vídeo.

### Vaciar Papelera

Para borrar un archivo permanentemente del disco duro, primero tiene que enviarlo a la Papelera. Cuando los clips están en la carpeta Papelera se pueden eliminar permanentemente usando este comando.

### Suprimir Medios no Utilizados

Esta función encuentra todos los clips de la Pool que no están siendo usados en el proyecto, y los mueve a la carpeta Papelera de la Pool en la que se pueden borrar permanentemente, o las elimina de la Pool.

### Preparar Archivo...

Este comando se deberá usar cuando quiera archivar un proyecto. Verifica que todos los clips referenciados en el proyecto se encuentren en la misma carpeta.

### Especificar la carpeta de grabación de la Pool

Se usa para designar una nueva carpeta de grabación de la Pool. Seleccione la carpeta y elija este comando para cambiar la carpeta de grabación a la carpeta seleccionada.

### Minimizar Archivo

Esto le permite cambiar el tamaño de los archivos de audio según los clips de audio referenciados en un proyecto. Los archivos producidos usando esta opción sólo contendrán las porciones de archivos de audio realmente usados en el proyecto, lo que puede reducir significativamente el tamaño del proyecto (dado que grandes porciones de archivos de audio están sin usar).

## Nueva Versión

Esto le permite crear una nueva versión de un clip seleccionado. La nueva versión aparece en la misma carpeta de la Pool, con el mismo nombre pero con un “número de versión” al final, para indicar que el clip nuevo es un duplicado. La primera copia, lógicamente, tendrá el número “2”.

⇒ El hecho de copiar un clip no creará ningún archivo nuevo en el disco, sólo una nueva versión del clip (que hará referencia al mismo archivo original).

## Insertar en Proyecto

Esto le permite insertar clips seleccionados en la Pool al proyecto, en la posición del cursor actual, en el localizador izquierdo o en la posición de original del clip.

## Seleccionar en el Proyecto

Con esta función puede encontrar los eventos del proyecto que hacen referencia a un clip en la Pool. Seleccione el clip en la Pool y use este elemento de menú. Los eventos correspondientes se seleccionarán en la ventana de proyecto.

## Buscar Medios...

Puede realizar una búsqueda en la Pool para encontrar clips particulares. Puede especificar varios criterios de búsqueda en el diálogo que aparece.

## Menú Transporte

### Barra de Transporte

Esto abre la barra de transporte.

### Localizadores a la Selección

Esto ajustará los localizadores para que abarquen la selección o rango de selección actual.

### Ir a la Selección

Esto desplaza el cursor de proyecto al inicio de la selección o rango de selección actual.

### Ir al Final de la Selección

Esto desplaza el cursor de proyecto al final de la selección o rango de selección actual.

### Ir al Marcador siguiente

Esto mueve el cursor de proyecto a la siguiente posición del próximo marcador.

### Ir al Marcador anterior

Esto mueve el cursor de proyecto a la anterior posición del marcador previo.

### Ir al Evento siguiente

Esto mueve el cursor de proyecto al siguiente inicio o fin de evento en la pista seleccionada.

### Ir al Evento anterior

Esto mueve el cursor de proyecto al anterior inicio o fin de evento en la pista seleccionada.

### Reproducir desde el Inicio/Final de la Selección

Activa la reproducción desde el inicio o el final de la selección actual.

### Reproducir hasta el Inicio/Final de la Selección

Activa la reproducción dos segundos antes del inicio o final de la selección actual y la detiene al inicio o final de la selección, respectivamente.

## Reproducir hasta el próximo Marcador

Esto activará la reproducción desde la posición del cursor de proyecto actual hasta el siguiente marcador, y luego la detendrá.

## Reproducir Selección

Esto reproducirá el rango de selección actual y se detendrá al final.

## Reproducir Selección en Bucle

Esto reproducirá en bucle el rango de selección actual.

## Utilizar Pre-Roll

Al estar activado y empezar la reproducción o grabación, Cubase AI “retrocederá” un poco antes de comenzar.

## Utilizar Post-Roll

Al estar activado, Cubase AI reproducirá una sección corta después del punch-out automático.

## Iniciar grabación en el Localizador Izquierdo

Si está activado, el cursor de proyecto saltará hasta la posición del localizador izquierdo y empezará la grabación cuando le dé al botón Grabar. Si está desactivado (sin marcar), la grabación empezará directamente desde la posición actual del cursor de proyecto.

## Configuración del Metrónomo...

Abre el diálogo Configuración del Metrónomo, en el que puede hacer varios ajustes para el metrónomo.

## Metrónomo activado

Activa el metrónomo.

## Precuenta activada

Activa la precuenta – una cuenta atrás que se oirá cuando empiece una grabación desde el modo de detención y el metrónomo esté activado. También se puede activar en la barra de transporte. Puede especificar el número de compases de precuenta en el diálogo Configuración del Metrónomo.

## Configuración de Sincronización del Proyecto...

Abre un diálogo donde puede hacer ajustes relacionados con la sincronización.

## Usar Sincronía Externa

Activa la sincronización.

## Grabación retrospectiva

Realiza grabación MIDI retrospectiva. Si la función de Grabación Retrospectiva está activada en las Preferencias (página Grabar–MIDI), cualquiera de las notas MIDI que toque en modo de detención o durante la reproducción se capturarán en un búfer de memoria. Si luego selecciona Grabación retrospectiva, las notas MIDI que tocó – es decir, el contenido del búfer de memoria – se convertirán en una parte MIDI en la pista MIDI habilitada para la grabación. La parte MIDI aparecerá donde estaba el cursor cuando empezó a tocar.

## Menú Dispositivos

### Gestor de Dispositivos MIDI

El Gestor de Dispositivos MIDI le permite instalar dispositivos MIDI. Puede seleccionar dispositivos MIDI preconfigurados de una lista, o definir un dispositivo desde cero.

## Mezclador

Se abrirá el mezclador. Todas las pistas de audio, MIDI, canal FX y Grupo de un proyecto tienen una correspondiente tira de canal en el mezclador, así como los Buses de Entrada y cualquier Instrumento VST activado.

## Información de Plug-ins

La ventana de Información de Plug-ins lista todos los plug-ins VST instalados, y muestra información varia sobre ellos.

## Conexiones VST

Se abrirá la ventana de Conexiones VST. Aquí es donde se configuran los buses de Entrada y Salida para enrutar el audio entre su tarjeta de sonido y Cubase AI en varias configuraciones de canales (mono y estéreo).

## **Instrumentos VST**

Abre la ventana de Instrumentos VST, en la que puede seleccionar hasta 2 Instrumentos VST. Cuando en la ventana un instrumento VST haya sido seleccionado para una ranura, el instrumento correspondiente será seleccionable como destino en el menú emergente Enrutado de Salida para las pistas MIDI.

## **Rendimiento VST**

En esta ventana se indica la carga actual del procesador y la tasa de transferencia del disco duro.

## **Ventana Vídeo**

Abre el reproductor de vídeo por defecto. El reproductor de vídeo por defecto se selecciona en el diálogo Configuración de Dispositivos.

## **Teclado Virtual**

Esto abre la barra de transporte (si no está ya abierta) y activa el Teclado Virtual. Por favor, tenga en cuenta que cuando el Teclado Virtual está activo, los comandos de teclado convencionales se encuentran bloqueados.

## **Mostrar Paneles**

Abre un panel donde puede seleccionar directamente cualquiera de los dispositivos disponibles actualmente en el menú Dispositivo.

## **Configuración de Dispositivos...**

Este diálogo le permite añadir o eliminar dispositivos de control remoto y hacer varios ajustes básicos para audio y MIDI, tales como seleccionar controladores ASIO y puertos MIDI, etc.

## **Menú Ventana**

### **Minimizar**

Minimiza la ventana activa.

### **Maximizar**

Maximiza la ventana activa.

### **Cerrar Todo**

Cierra todas las ventanas.

### **Minimizar Todo**

Minimiza todas las ventanas.

### **Restablecer Todo**

Restaura todas las ventanas minimizadas de Cubase AI.

### **Ventanas...**

Abre un diálogo en el que puede gestionar y hacer ajustes para todas las ventanas abiertas.

### **La lista de ventanas abiertas**

Seleccionar una ventana de la lista, en la parte de abajo del menú, la traerá al frente.

# Menú Ayuda

## Steinberg en Internet

Aquí puede encontrar enlaces a varios sitios web de Steinberg. El hecho de seleccionar uno hará que se ejecute el navegador automáticamente y se abrirá la página, siempre que tenga un navegador instalado en su ordenador, y una conexión a Internet funcionando.

## Documentación (Formato Acrobat PDF)

⇒ Para leer estos documentos, necesita una aplicación de lectura pdf adecuada. En el DVD del programa se proporciona un instalador para Adobe Reader.

Opción	Descripción
Cómo Empezar	Abre el libro Cómo Empezar en formato Adobe pdf.
Manual de Operaciones	Abre el Manual de Operaciones en formato Adobe pdf.
Dispositivos de Control Remoto	Abre el documento pdf aparte describiendo los dispositivos de control remoto MIDI soportados por Cubase AI.
Referencia de Plug-ins	Abre el documento pdf aparte que contiene descripciones sobre los efectos plug-in de audio, el instrumento VST HALionOne, y sus parámetros.
Referencia sobre los menús	Abre la Referencia sobre los menús (el documento que tiene delante de usted) en formato Adobe pdf.

## Registro

Al hacer clic sobre este elemento se abre la página web de Steinberg, donde puede registrar su producto. Se requiere una conexión a internet activa.

## Créditos y Copyrights

Lista los créditos e información sobre derechos, y abre el sitio web de Steinberg.

## Acerca de Cubase AI

⇒ En Mac OS X, este elemento de menú se accede a través del menú Cubase AI.

Esto abre una ventana con información acerca del número de versión de Cubase AI, etc.